**16 - Input System**

**¿Qué es el sistema de entrada en Unreal Engine?**

El sistema de entrada en Unreal Engine permite a los desarrolladores configurar y manejar las entradas del usuario, como teclado, ratón y gamepad, para interactuar con el juego.

**¿Cómo funciona?**

El sistema de entrada utiliza mapeos de acciones y ejes que se configuran en el proyecto. Los mapeos de acciones responden a eventos discretos, como presionar una tecla, mientras que los mapeos de ejes responden a valores continuos, como mover un joystick.

**Configuración de entradas de teclado, ratón y gamepad**

Para configurar las entradas, se debe acceder a la sección 'Input' en el 'Project Settings'. Aquí se pueden definir nuevas acciones y ejes, asignarles teclas o botones específicos, y ajustar sus propiedades.

**Ventajas**

- Permite una configuración flexible y personalizada de las entradas del usuario.  
- Facilita la creación de controles intuitivos y responsivos.  
- Compatible con múltiples dispositivos de entrada.

**Mejores prácticas**

- Utilizar nombres descriptivos para las acciones y ejes.  
- Probar las configuraciones de entrada en diferentes dispositivos.  
- Ajustar la sensibilidad y los límites de los ejes para una mejor experiencia de usuario.

**Ejemplos prácticos de uso**

- Configurar una acción para saltar usando la tecla 'Espacio'.  
- Definir un eje para mover el personaje usando las teclas 'WASD'.  
- Asignar botones de un gamepad para realizar ataques y movimientos especiales.